

SKRIPSI

GAME EDUKASI PENGENALAN NAMA HEWAN DAN BUAH SEBAGAI ALAT BANTU AJAR BAHASA ARAB UNTUK ANAK-ANAK BERBASIS *MACROMEDIA FLASH*

Oleh :

Afif Maulana

2010-51-204

**SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH GELAR SARJANA KOMPUTER**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2015**

SKRIPSI

GAME EDUKASI PENGENALAN NAMA HEWAN DAN BUAH SEBAGAI ALAT BANTU AJAR BAHASA ARAB UNTUK ANAK-ANAK BERBASIS *MACROMEDIA FLASH*

Oleh :

Afif Maulana

2010-51-204

**SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH GELAR SARJANA KOMPUTER**



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2015



**UNIVERSITAS MURIA KUDUS
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI**

JUDUL : GAME EDUKASI PENGENALAN NAMA HEWAN DAN BUAH
SEBAGAI ALAT BANTU AJAR BAHASA ARAB UNTUK ANAK-
ANAK BERBASIS *MACROMEDIA FLASH*

NAMA :AFIF MAULANA

Mengijinkan Skripsi Teknik Informatika ini disimpan di Perpustakaan Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus dengan syarat-syarat kegunaan sebagai berikut:

1. Skripsi adalah hal milik Program Studi Teknik Informatika UMK Kudus
2. Perpustakaan Teknik Informatika UMK dibenarkan membuat salinan untuk tujuan referensi saja
3. Perpustakaan juga dibenarkan membuat salinan Skripsi ini sebagai bahan pertukaran antar institusi pendidikan tinggi
4. Berikan tanda √ sesuai dengan kategori Skripsi

☐

Sangat Rahasia

(Mengandung isi tentang keselamatan/ kepentingan Negara Republik Indonesia)

☐

Rahasia

(Mengandung isi tentang kerahasiaan dari suatu organisasi/badan tempat penelitian Skripsi ini dikerjakan)

☐

Biasa

Disahkan Oleh:

Penulis

Pembimbing Utama

Afif Maulana

NIM. 201051204

Rizkysari Meimaharani, M.Kom

NIDN.0620058501

Alamat : Desa Jetak kembang Rt01/ Rw04
Kec.Kota, Kab.Kudus

Kudus, 31 Januari 2015

Kudus, 31 Januari 2015



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : GAME EDUKASI PENGENALAN NAMA HEWAN DAN BUAH
SEBAGAI ALAT BANTU AJAR BAHASA ARAB UNTUK
ANAK-ANAK BERBASIS *MACROMEDIA FLASH*
NAMA : AFIF MAULANA
NIM : 2010-51-204

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Kudus, 31 Januari 2015

AFIF MAULANA
Penulis



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : GAME EDUKASI PENGENALAN NAMA HEWAN DAN BUAH
SEBAGAI ALAT BANTU AJAR BAHASA ARAB UNTUK
ANAK-ANAK BERBASIS *MACROMEDIA FLASH*
NAMA : AFIF MAULANA
NIM : 2010-51-204

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui,

Kudus, 31 Januari 2015

Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu

Rizkysari Meimaharani, M.Kom
NIDN.0620058501

Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs
NIDN.0604048702

Mengetahui

Ka. Prodi Teknik Informatika

Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN. 0406107004



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : GAME EDUKASI PENGENALAN NAMA HEWAN DAN BUAH
SEBAGAI ALAT BANTU AJAR BAHASA ARAB UNTUK
ANAK-ANAK BERBASIS *MACROMEDIA FLASH*

NAMA : AFIF MAULANA

NIM : 2010-51-204

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 19 Januari 2015. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Kudus, 31 Januari 2015

Ketua Penguji

Anggota Penguji 1

Ahmad Jazuli, M.Kom

NIDN. 0406107004

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik

Tutik Khotimah, M.Kom

NIDN. 0608068502

Ka. Progdi Teknik Informatika

Rochmad Winarso, S.T, M.T

NIS. 0610701000001138

Ahmad Jazuli, M.Kom

NIDN. 0406107004

ABSTRACT

This study used to determine the development of educational games animation recognition results of animal and fruit names in Arabic, the introduction of animal and the name of this fruit with gaming as a medium to deliver to the children, and know the results of the responses of children to educational game user name animals and fruit in the macromedia flash-based Arabic language as a medium of learning the Arabic language recognition base material, and determine the feasibility of such media as a medium of learning.

Keywords: development, educational games



ABSTRAK

Penelitian ini di gunakan untuk mengetahui pengembangan dari hasil game edukasi animasi pengenalan nama hewan dan buah dalam bahasa arab, pengenalan nama hewan dan buah ini dengan game sebagai media penyampaian pada anak-anak, dan mengetahui hasil dari tanggapan anak-anak terhadap pengguna game edukasi nama hewan dan buah dalam bahasa Arab berbasis macromedia flash sebagai media pembelajaran dengan materi dasar pengenalan bahasa Arab, dan mengetahui kelayakan media tersebut sebagai sebuah media pembelajaran.

Kata kunci : pengembangan, Game edukasi



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena Rahmat dan Hidayah-Nya penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “*GAME EDUKASI PENGENALAN NAMA HEWAN DAN BUAH SEBAGAI ALAT BANTU AJAR BAHASA ARAB UNTUK ANAK-ANAK BERBASIS MACROMEDIA FLASH*”.

Skripsi ini disusun guna melengkapi salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Kesarjanaan Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Suparno, S.H., M.S., selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Rochmad Winarso, ST, MT, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Ahmad Jazuli, S.Kom, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
4. Ibu Rizkysari Meimaharani, M.Kom, selaku pembimbing 1 Skripsi penulis.
5. Ibu Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs, selaku pembimbing 2 Skripsi penulis.
6. Ibu dan Bapak serta Adekku yang senantiasa memberikan dukungan semangat, doa yang sangat berarti.
7. Teman-teman TI Angkatan 2010 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan saran dan motivasi.
8. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, untuk itu penulis mengharap kritik dan saran dari berbagai pihak untuk sempurnanya sebuah karya tulis. Selain itu penulis juga berharap semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi semua.

Kudus, 5 Desember 2014

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI	iii
PERNYATAAN PENULIS	iv
PERSETUJUAN SKRIPSI	v
PENGESAHAN SKRIPSI	vi
ABSTRACT	i
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
BAB I	
1.1 Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.1.1 Identifikasi Masalah	1
1.1.2 Analisis Masalah	4
1.2 Batasan Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II	
TINJAUAN PUSTAKA.....	7

2.1 Penelitian Terkait	7
2.2 Landasan Teori.....	8
2.2.1 Pengertian Game Edukasi.....	8
2.3 Penelitian Yang Relevan	10
2.4 Perangkat Lunak.....	11
2.4.1 Adobe Flash.....	11
2.4.2 Unsur Unsur Pendukung Flash	12
2.4.3 Microsoft Visio 2010.....	13
2.5 Perancangan System	13
2.5.1 Bagan Alir (<i>FlowChart</i>).....	13
2.5.2 Jenis Jenis Bagan Alir (<i>FlowChart</i>)	14
2.6 <i>Story Board</i>	Error! Bookmark not defined.
2.7 Kerangka Berpikir.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III	
METODE PENELITIAN.....	21
3.1 Metode Penelitian.....	21
3.2 Prosedur Penelitian.....	21
BAB IV	
4.1 Analisa System.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.1 Identifikasi Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
4.2 Analisa Kebutuhan	Error! Bookmark not defined.
4.2.1 Analisis Kebutuhan User.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.2 Analisa Kebutuhan Software	Error! Bookmark not defined.
4.2.3 Analisa Kebutuhan Hardware.....	Error! Bookmark not defined.
4.3 Perancangan Program.....	Error! Bookmark not defined.
4.3.1 Struktur Utama	Error! Bookmark not defined.

4.3.2 Bagan Alur Program <i>Flowchart</i>	Error! Bookmark not defined.
4.3.3 Bagan Alur <i>Storyboard</i>	30
4.4 Perancangan Game	33
4.4.1 Halaman Pembuka	33
4.4.2 Halaman Menu Utama	33
4.4.3 Halaman Menu Petunjuk Permainan	Error! Bookmark not defined.
4.4.4 Halaman Huruf Hijaiyah	Error! Bookmark not defined.
4.4.5 Halaman Kosakata	Error! Bookmark not defined.
4.4.6 Halaman Game	Error! Bookmark not defined.
4.4.7 Halaman Profil	37
 BAB V	
5.1 Pembahasan Penelitian	39
5.1.1 Tampilan <i>Loading</i>	50
5.1.2 Tampilan Menu	50
5.1.3 Tampilan Halaman Petunjuk	54
5.1.4 Tampilan Halaman Menu Huruf Hijaiyah	59
5.1.5 Tampilan Halaman Menu Kosakata	61
5.1.6 Tampilan Halaman Game	64
5.1.7 Tampilan Halaman Profil	65
5.2 Implementasi	66
5.3 Pengujian	67
5.4 Format Kuisisioner	68
5.4.1 Hasil Kuisisioner	69
5.4.2 Kesimpulan Hasil Kuisisioner	70

BAB VI

6.1 Kesimpulan	67
6.2 Saran.....	67



DAFTAR LAMPIRAN

- 1.Lampiran Lembar Bimbingan Skripsi
- 2.Lampiran Lembar Validasi Ahli Materi Dan Ahli Media
- 3.Lampiran Lembar Revisi Sidang Skripsi



